

1944: Race to the Rhine di Gumienny e Andruszkiewicz. Da 1 a 3 giocatori per 2 ore. Dopo lo sbarco in Normandia, 3 generali Alleati cercano di attraversare il Reno per primi e far finire la seconda guerra mondiale prima di Natale. ILLUSI. Ma la resistenza Tedesca è via via più tenace e la finestra di opportunità sempre più stretta. Ogni generale controlla 3 o 4 armate che necessitano di munizioni, cibo e benzina. La gestione oculata di questi rifornimenti, farà la differenza nella corsa verso la vittoria. Sarà meglio trasportare più benzina per andare veloci o più munizioni per vincere le battaglie? Sarai un Patton che se ne frega delle regole o un cauto Montgomery che avanza lento ma sicuro?

La mappa, rappresenta il fronte occidentale. Le armate possono entrare solo in aree del proprio colore o nere. Conquistare un'area nera oltre il Reno significa vincere. Entrare in un'area con bandiera o segnalino nazista, significa pescare una carta dal mazzo tedesco e combattere. Entrare in un'area fortificata non controllata da nessun Comandante, significa pagare 1 munizioni per vincerne le difese. Nelle aree stella si piazzano i rifornimenti presi dalle riserve. Le aree col N° delle armate sono quelle di partenza. Quelle marchiate col simbolo dei rifornimenti, una volta conquistate, diventano depositi di rifornimenti. Le aree obiettivo fanno vincere medaglie. Freccie, il colore dice chi può percorrerle, i camion si piazzano sulle frecce, la direzione conta solo per il tedesco. La carta logistica in basso a dx ci dice dei camion: quanti ne posso prendere in un'azione, quanti ne posso piazzare in un'azione, quanti ne posso avere in totale e quanti in totale ce ne possono essere in gioco. In alto il livello di Capacità Logistica dei generali. In basso a sx la tabella deposito alleati dice quanti rifornimenti a gruppi di 3 uguali, sono disponibili. L'ordine di turno. Il garage dei camion. A sx le unità paracadutate e sotto il tempo meteorologico. Le città di Ostenda ed Anversa hanno regole speciali. Eseguire setup come da manuale.

Carte. Durante il gioco un Comandante usa le proprie carte Avanzata, quelle tedesche sono usate da tutti. Sull'Armata i rifornimenti in dotazione ad ognuna. Il limite massimo è 6 rifornimenti, i simboli stampati servono solo per il setup. Le carte Comandante, hanno abilità speciali diverse.

Carte Avanzata, sono 22 uguali per tutti. Eventi che si pescano quando si entra in un'area neutrale. Sono buone o cattive. Carte tedesche, sono divisioni nemiche da affrontare. Si pescano entrando in aree con bandiere o segnalini tedeschi. Se un mazzo finisce, rimischiare gli scarti. I segnalini giocatore coprono le città liberate. Quelli tedeschi sono truppe di occupazione e valgono come timer per la partita. Quando sono stati piazzati tutti sulla mappa, il gioco finisce in quel turno. Il N° dietro serve solo per il gioco in solitario.

Le medaglie, si ottengono liberando e combattendo, quelle sulle carte contano come quelle raccolte in giro. Obiettivo: vincere controllando una area nera oltre il Reno, mantenendo però una striscia continua di propri segnalini fino alla propria stella magazzino in basso sul tabellone. Se pari vince chi ha più medaglie.

Il gioco, nel turno si fanno 2 azioni da scegliere tra le seguenti: 1 Prendere rifornimenti. 2 Prendere camion. 3 Trasportare rifornimenti. 4 Muovere armate. Queste sono opzionali. 5 Supporto aereo. 6 Truppe paracadutate. Altre azioni aggiuntive possono essere ottenute con le carte Resistenza e Recon. Un'altra azione aggiuntiva si ottiene con la carta Comandante. Si può ripetere la stessa azione ma ricordate che ogni Armata può muovere solo 1 volta per turno. Il corso del turno può essere interrotto da un'Interfase di controllo rifornimenti ICRI. Quando un giocatore ha finito il turno tocca ai tedeschi reagire.

Azioni. 1 Prendere rifornimenti, possono essere messi sulla propria riserva, stella, o su una base liberata. Si può prendere un set di 3 rifornimenti uguali dalla tabella sul tabellone e piazzarli sulla stella oppure un set di 3 rifornimenti diversi da fuori tabellone e piazzarli sulla stella o su una base liberata. I set uguali sono limitati mentre quelli misti no, finché ci sono combinazioni anche parziali da prendere. La stella può contenere fino a 9 rifornimenti, le basi 6. Scegliere cosa scartare se si supera questo N°. I rifornimenti in una base che viene persa,

sono perduti. Ogni base liberata può essere usata 1 volta per turno. Ostenda, solo 1 volta in tutta la partita.

2 Prendere camion, max come da tabella e senza superare il max totale. Appena finiscono i camion nel garage si fa un' Interfase di controllo rifornimenti, ICRI. Vedi.

3 Trasportare rifornimenti, da A a B si mette un camion sulla freccia che unisce le 2 località. Max 5 rifornimenti per camion. Max N° di trasporti come da tabella o disponibilità di mezzi. Il trasporto avviene tra 2 città controllate dal giocatore rispettando il colore delle frecce. Piazzare il camion ed eseguire il trasporto sono una cosa sola. Solo 1 camion per freccia, se c'è traffico, fare un altro giro. Muovere rifornimenti tra un'area dove si trova un'armata e la sua carta è sempre gratis.

ICRI Interfase di controllo rifornimenti.

A, tutti i comandanti aumentano di liv. Logistico, max 3.

B, ogni armata consuma subito 1 cibo, quelle che non possono vengono girate a faccia in giù e non muovono fino a quando del cibo non passa di qui, appena trovano cibo si rigirano.

C, tutti i camion sulla mappa tornano nel garage.

D, la prima volta che un giocatore raggiunge il liv logistico 3: aggiungere al garage 2 camion +2 per ogni giocatore.

E, riempire la tabella rifornimenti sul tabellone.

F, le carte Comandante usate si rigirano a faccia in su.

G, il turno riprende normalmente.

4 Movimento Armate, costo di 1 benzina per movimento, preso dalla carta Armata, ogni movimento max 3 aree del proprio colore seguendo frecce del proprio colore. Max un movimento per turno ad Armata, anche se altre azioni lo permetterebbero. Quando un'area a 2 colori è liberata da un generale, le armate dell'altro non ci possono più entrare. Entrare in un area non liberata, fa pescare subito una carta dal mazzo proprio o tedesco. Risolvere le carte durante il movimento: Les boches, stop al movimento, se si vuole proseguire, pagare 1 benzina. Le divisioni tedesche, stop movimento e si innesca il combattimento. Se si vince, si può proseguire pagando 1 benzina. Scartare la carta. Le altre carte non influiscono sul movimento. Le carte col simbolo mano possono essere tenute e non risolte subito ma in altri turni. Risolto l'effetto piazzare il proprio segnalino sulla città, se si è vincitori.

Carte Avanzamento: Starving civilian, Civili affamati. Usa o scarta. Spendi 1 cibo dalla carta Armata e ricevi 1 medaglia. Captured stock, supplies e Vive la liberation, danno +1 munizioni, benzina o cibo nell'area dove si pesca la carta. Black market. Usa o scarta. Scambia 1 rifornimento con un altro sulla carta Armata. Resistance. Usa o scarta. +1 azione, se c'è simbolo mano, si può usare in un altro turno. Max 1 per turno. Recon. Max 1 per turno, spia la 1° carta del tuo mazzo o quello nero. Rimettila a posto. Carte tedesche. Divisione, 2 munizioni per vincere. Divisione elite, 3 munizioni. Divisione corazzata, 2 munizioni 1 benzina per vincere.

Combattimento, per vincere bisogna spendere rifornimenti dalla carta Armata che sta combattendo. Se vinci tieni la carta nemica per le medaglie. Vedi. Se qui c'era un segnalino nero, rimuoverlo. Se perdi retrocedi da dove sei venuto. Paga tutto il possibile dei rifornimenti necessari. Il movimento finisce, la carta nemica torna mischiata nel suo mazzo.

Accerchiamento, aree neutrali che non hanno un collegamento continuo fino a Dusseldorf, diventano automaticamente di chi ha chiuso l'accerchiamento. Controllare dopo ogni movimento.

Regole opzionali (ROPZ) 1 Supporto aereo. Serve a spiare la 1° carta del proprio mazzo o quello tedesco.

Spendi 1 azione e piazza il segnalino aereo sul mazzo desiderato. Se muovi o combatti contro quella carta avrai 1 munizione in più. Il segnalino si rimuove se la carta viene pescata o si va in ICRI.

ROPZ 2 truppe aviotrasportate. Per 1 azione prendi fino a 3 unità al costo di 1 medaglia l'una. E piazzale in aree non controllate. Si possono scambiare 5 cubi munizioni sulle carte vinte per ottenere 1 medaglia. Ogni unità, darà +1 munizioni all'Armata che entra in quest'area. Rimuovere le unità utilizzate. A fine turno, girare le unità rimaste e rimuovere quelle già girate il turno precedente. Se l'area ha 2 colori, anche l'altro Comandante potrà usarle.

ROPZ 3 Abilità Comandanti. Quando vengono usate, girare la carta, si rigirano durante l'ICRI. Bradley, 1 supporto aereo gratuito, inizia a liv logistico 2. Montgomery, durante l'azione 1 Prendere rifornimenti, può prendere 2 rifornimenti in più a scelta. Patton, 1 movimento Armata gratuito.

Reazione tedesca. A fine turno il giocatore può: a, piazzare un segnalino nero vicino alle aree nere orientali o vicino ad un segnalino ad esse collegato. L'area deve essere vuota a parte i paracadutisti. Se non c'è un posto legale, rimuoverlo dal gioco. Piazzato l'ultimo segnalino, si finisce il turno e il gioco finisce. B, Contrattacco, rimuovere 1 segnalino di un altro generale. Non deve essere vicino ad un'armata o area di partenza. Deve essere vicino ad un area non occupata o tedesca che ha continuità fino a Dusseldorf. Significa che è stata riconquistata dal nemico. Chi ha perso il segnalino da una città con medaglia, deve restituirla, se ne ha, anche pagando con 5 munizioni dalle carte vinte.

ROPZ 4 Antwerpen – Anversa. Se Monty libera tutte le 4 città con A, Anversa diventa una base per rifornimenti e Lisieux smette di esserlo.

ROPZ 5 Tempo atmosferico, le carte cambiano il tempo. Se è brutto, non si possono fare azioni aeree, a parte Bradley e la sua abilità.

ROPZ 6 Mischiare tutti assieme i 3 mazzi Avanzamento .

ROPZ 7 Veterani, vedi regolamento, serve a rendere + difficile il gioco

Fine gioco, Vittoria automatica se si libera un'area nera e si tiene una linea continua di segnalini fino alla stella. Vittoria ai punti, piazzato l'ultimo segnalino nero disponibile, finire il turno. Chi ha più medaglie, vince. Cambiare anche 5 munizioni per 1 medaglia dalle carte nemiche vinte. Se pari, vince chi ha battuto più nemici e poi chi viene dopo nel turno.